



Shotokan Karatedo International Austrian Federation
Kampfrichterschulung September 2023

FALEMINDERIT
ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ TĀNAN
GRAZIE ありがとう
PALDIES NA GODE
ДЗЯКУЮ
ACIU
TAK
SPASIBO DANKON 谢谢
TESEKKUR EDERIM
HVALA GRACIAS
DZIĘKUJĘ
MERCİ
TACK
DANKE
THANK YOU
DANK U WEL
OBRIGADO
diolch
شكرا لك
DIAKUIU
धन्यवाद
KIITOS

...für eure Zeit und eure Bereitschaft zu schiedsen!

~~Danke!~~





WHO

WHAT

WHERE

WHEN

WHY

HOW

QUESTIONS

ANSWERS

Turnierordner

Ein Österreich-Spezifikum ;-)

- Muss vom ausrichtenden Verein gestellt werden (im Regelfall der Dojoleiter):
 - ✓ „Reibungslosen Ablauf sicherstellen“
 - ✓ Urkunden schreiben, Medaillen/Pokale bereitlegen
 - ✓ Haftungsausschlüsse (für Kumite) überprüfen
 - ✓ Personen ggf. auf „gesperrte Bereiche“ hinweisen
 - ✓ Um Anliegen von Betreuern, Athleten oder Zuschauern kümmern

Wettkampffläche

- Wettkampffläche 8 x 8 m (am äußeren Rand)
- Fukushin an den Seiten
- Kansa rechts hinter Shushin
- Im Idealfall Leiter des Kampfrichtertisches zwischen Listenführer und Zeitnehmer (Kansa ist für Kontrolle verantwortlich)

Kleiderordnung Kampfrichter

- Marineblauer Blazer
- Graue Hose
- Weißes Hemd (kurz- oder langarm)
- Krawatte (ohne Krawattennadel)
- Kein Schmuck
- Keine Mobiltelefone

Kleiderordnung Wettkämpfer

- Sauberer Karategi, gepflegtes Äußeres, Haarnadeln nur in Kata, kein Schmuck
- Kein durchsichtiger dünner Stoff (kein Netzeinsatz)
- Karategi dürfen weder nach innen noch nach außen gekrempelt werden
- Ärmel: mind. $\frac{1}{2}$ von Ellbogen bis max. Handgelenk
- Jacke: mind. Hüfte und max. $\frac{3}{4}$ des Oberschenkels bedeckt
- Hose: mind. $\frac{2}{3}$ des Schienbeins und max. Fußgelenke
- Roter Gürtel ist zusätzlich zum eigenen Gürtel zu tragen
- Tapes/Verbände nicht in der ersten Runde (Kata und Kumite), dann Genehmigung
- Obligatorische Schutzausrüstung: Handschützer (Junioren), Zahnschutz
- Tiefschutz Herren/Brustschutz Damen erlaubt
- Zahnspangen erlaubt (volle Haftung beim Wettkämpfer)
- Brillen in Kumite nicht erlaubt, weiche Kontaktlinsen in Kumite erlaubt
- Andere Schutzausrüstung (Schienbein, Brustschutz Herren,...) verboten
- Unangemessene Kleidung → eine Minute (sonst Disqualifikation) ?

Koto cho – Rechte und Pflichten

- Ernennung und Beaufsichtigung von Shushin und Fukushin sowie Kansa auf dem Pool
- Überwachung der Leistungen der Kampfrichter und Sorge dafür, dass die Offiziellen ihren übertragenen Aufgaben gewachsen sind

Kansa – Rechte und Pflichten

- Beaufsichtigung, ob die getroffenen Entscheidungen regelkonform sind (nicht, ob die Entscheidungen richtig sind)
- Anweisung an Shushin, den Kampf anzuhalten, wenn ein Verstoß gegen die Wettkampfbregeln vorliegt
- Kansa hat keine Stimme und gibt keine Wertungen ab
- Bei Besprechung der Kampfrichter ist der Kansa nur auf Aufforderung des Shushin dabei

Shushin – Rechte und Pflichten

- Beginn, Unterbrechung und Beendigung eines Wettkampfs
- Wertungen, Verwarnungen/Strafen aussprechen
- Erläuterung der getroffenen Entscheidungen an Kansa und/oder Koto cho
- Bewertungen der Fukushin einholen und entsprechend handeln (2 oder mehr Fukushin andere Meinung als Shushin → Fukushin shugo)
- Verlängerungen verlautbaren
- Abstimmungen durch das Kampfgericht durchführen (Hantei) und das Ergebnis bekanntgeben
- Bekanntgabe des Gewinners
- Zuständigkeitsbereich nicht nur auf Kampffläche, sondern auf den gesamten umliegenden Bereich

Fukushin – Rechte und Pflichten

- Unterstützung Shushin durch Flaggen- und Pfeifsignale (wertbare Technik, verbotene Handlung/Technik, keine Wertung, Verletzung, Verlassen der Kampffläche und andere Fälle, welche die Aufmerksamkeit des Shushin verlangen)
- Ausübung des Stimmrechts bei einer zu treffenden Entscheidung (Fukushin und Shushin haben je eine gleichberechtigte Stimme)

Grüßen



Vor Wettkampf:

- Shomen ni rei
- Shinpan ni rei
- Otagai ni rei

Nach Wettkampf:

- Otagai ni rei
- Shinpan ni rei
- Shomen ni rei

Kata Finale:

- Alle Finalisten auf der Shiro-Seite 
- Ohne Otagai ni rei

Kumite



Kumite



- jedes Team in 1. Runde vollständig, ab 2. Runde mehr als die ½ der Kämpfer
- Startreihenfolge muss vor Beginn jeder Runde bekanntgegeben werden
- Bei nicht vollständigen Teams keine taktische Positionsaufstellung (es dürfen keine Positionen ausgelassen werden)
- Auch Vereinsfremde (aber regelmäßiges Training beim Verein für den man startet)
- Teams mit vereinsfremden Personen werden nicht zur Medaillenwertung gezählt
- Haftungsausschlüsse ausgefüllt und (vom Erziehungsberechtigten) unterzeichnet
- Teilnahme am Kumitebewerb nur mit vorheriger Teilnahme an einem Kata Einzelbewerb

Kumite



- 2 Minuten Kampfzeit
- Kampf- und Wertungszeit beginnt mit „Hajime!“ und endet mit „Yame!“ des Shushin (nicht der Gong!) ❓
- 30 Sekunden vor Ende der 2 Minuten Ato shibaraku (1 x Gong → Kansa stellt sicher, dass Shushin das Signal gehört hat)
- Ende nach 2 Minuten (2 x Gong → Kansa pfeift notfalls den Kampf ab)
- Offizieller Protest nur durch Betreuer bei Kansa (oder Koto cho) innerhalb 1 Minute

Kumite – wertbare Angriffsbereiche

- Kopf
- Gesicht (aber nicht mit offenen Handtechniken)
- Hals/Nacken (dürfen aber nicht getroffen werden)
- Brust
- Bauch (bis zum Bereich über dem Schambein)
- Rücken (für Tritt mit Schienbein in den Rücken kein Punkt),
für Treffer auf ungedeckten Rücken kann es Ippon geben
- Kein Punkt, wenn Gegner das angreifende Bein festhält (kein Zanshin)

Kumite – Unterscheidung Ippon und Wazaari

IPPON

- Effektivität der der Technik hat im SKI mehr Gewicht als die Schwierigkeit der Technik
- Effektive Techniken (Jodan oder Chudan) mit korrekter Körperhaltung, Geist und Zanshin, gute Distanz und gutes Timing, Treffer im Idealfall mit rechten Winkel zum Ziel
- Waza (Technik), Kime (Kraft), Maai (Distanz), Kikai (Gelegenheit), Kiai (Kampfschrei)
- Direkter Konter (Deai)
- Gegner aus dem Gleichgewicht bringen und unmittelbarer Angriff
- Kombinationstechniken (beide Techniken müssen wertbar sein)
- Angriff während Mubobi des Gegners (z.B.: auch abdrehen nach eigentlichem Punkt)
- Treffer am ungedeckten Rücken
- Keine Reaktion des Gegners

WAZAARI

- Nur etwas schwächer als Ippon (nicht nur 50 % Effektivität eines Ippon)

- Keine Wertung für Oki zuki (statischer Fauststoß) und Oki uchi (statischer Faustschlag), welche zwar gutes Timing aufweisen, aber weder Schnelligkeit noch Kraft besitzen
- Keine Wertung (auch wenn technisch korrekt), wenn sich beide Kämpfer außerhalb der Wettkampffläche befinden
- Angreifer innerhalb/Gegner außerhalb und vor „Yame!“, dann Wertung (kein Jogai mehr)
- Gleichzeitige Technik → Ai uchi (tatsächlich gleichzeitige Technik und beide wertbar)
- Ashi barai (Fußfeger) erfordert davor oder danach eine Angriffstechnik
- Hals/Nacken ist wertbarer Angriffsbereich, darf jedoch nicht getroffen werden
- Treffer unter Gürtel, aber oberhalb des Schambeins sind wertbar
- Schulterblatt wertbarer Angriffsbereich, nicht jedoch Verbindung Oberarm/Schulterblatt
- Strafen durch Kampfgericht → so lange, bis Wettkämpfer die Wettkampffläche verlässt
- Danach Strafen nur durch Kampfrichtergremium
- Kontakt, der Blutungen verursacht zieht immer Verwarnung oder Strafe nach sich (!?!?)

- **Fukushin dürfen nur anzeigen, was sie tatsächlich gesehen haben (sonst Mienai)**
- Yowai (Technik zu schwach) ist eine Meinung
- Mienai ist eine Tatsache (Fukushin kann nichts zur Entscheidungsfindung beitragen)
- **Bei einer Wertung auch die Pfeife deutlich hörbar benutzen**

- Kumite Team → immer Shobu Ippon, Einzel → Shobu Ippon oder Shobu Ippon Han
- Ein Ippon zählt mehr als 2 Wazaari
- Kumite Einzel: Unentschieden → 1. Verlängerung Encho sen (alle Wertungen/Strafen werden mitgenommen), 2. Verlängerung Sai shiai (gänzlich neuer Kampf)
- Am Ende von Encho sen Gewinner mit den meisten Punkten
- Auch am Ende von Sai Shiai unentschieden → Hantei: Einstellung, Kampfgeist, Stärke, Überlegenheit der Taktik und der Techniken, Mehrheit der initiierten Aktionen (Shugo)
- Im Team Kumite im Fall von Unentschieden keine Verlängerung
- Sieger Team Kumite:
 - ✓ die meisten Siege
 - ✓ Kiken – Hansoku – Ippon – 2 Wazaari (Shikkaku → ganzes Team disqualifiziert)
 - ✓ Anzahl Ippon
 - ✓ Beide Teams dieselbe Anzahl an Ippon, dann Anzahl der Wazaari der gewonnen Kämpfe
 - ✓ Erst dann Stichkampf nach den Regeln einer Einzelbegegnung

Kumite – verbotenes Verhalten

- Übermäßiger Kontakt
- Kontakt zum Hals/Nacken, Angriffe auf Arme, Beine, Leisten, Gelenke, Rist
- Angriffe zum Gesicht mit offenen Händen (Haito zum Kopf erlaubt)
- Wurftechniken ohne Angriffstechnik, gefährliche Wurftechniken
- Verlassen der Kampffläche (Jogai; nicht, wenn Kämpfer rausgestoßen wird)
- Kampfvermeidung (Muki ryoku; nicht nur taktisches Ausweichen);
beide Kämpfer keine Technik → nach etwa 30 Sekunden Keikoku
- Mubobi (Vernachlässigen eigene Sicherheit); Wegeducken und Klammern;
dreht sich ein Kämpfer nach einer wertbaren Technik ab und wird dann im ungeschützten Rücken getroffen, ist das Ippon für den Gegenangreifer
- Unnötiges Klammern, Ringen, Stoßen, Fegen, ohne eine Angriffstechnik davor
- Unkontrollierte Angriffe, unabhängig davon, ob die Techniken treffen oder nicht
- Angriffe mit Kopf, Knie oder Ellbogen
- Vortäuschen oder Übertreibung einer Verletzung

Kumite – verbotenes Verhalten

- Provozieren des Gegners
- Nichtbefolgen der Anweisungen des Shushin
- Unhöfliches Verhalten gegenüber dem Kampfgericht
- Jubelposen, Siegestänze,... führen zur Annullierung der Wertung
(möglich, auch wenn Wertung bereits ausgesprochen wurde → „Torimasen!“)

Kumite – Verwarnungen und Strafen

HANSOKU

- Keikoku – Hansoku chui – Hansoku
- Shikkaku (nur durch Kampfrichtergremium, auch ohne Vorwarnung möglich)
- Teamkumite: bei Ausschluss aus Turnier (Shikkaku) eines Teammitglieds oder Betreuers wird das gesamte Team disqualifiziert
- **Strafe und Wertung gleichzeitig: erst Strafe ausgesprochen, dann Wertung**

JOGAI

- **Verlassen der Kampffläche (Körperteil am Boden, äußerer Rand der Begrenzung)**

MUBOBI

- **Mubobi (Vernachlässigung der eigenen Sicherheit)/Muki ryoku (Kampfvermeidung)**

Kumite – Verletzungen und Unfälle

- Kiken (Startverzicht): Nichterscheinen, Wettkämpfer ist nicht in der Lage weiterzukämpfen, Aufgabe durch Wettkämpfer, Ausscheiden auf Anweisung des Shushin/Turnierarzt
- Beide Kämpfer gleichzeitig verletzt/für kampfunfähig erklärt: Kämpfer mit den meisten Punkten gewinnt, bei Unentschieden Entscheidung mittels Hantei
- Ein verletzter Kämpfer, der für kampfunfähig erklärt wurde, darf am laufenden Turnier in Kumite nicht mehr teilnehmen
- Gewinnt ein Kämpfer einen 2. Kampf aufgrund Disqualifikation seines Gegners, wird er sofort von weiteren Kumite-Wettkämpfen in diesem Turnier ausgeschlossen
- Shushin darf einen verletzten Wettkämpfer nicht berühren, nur Arzt

Kumite – Ablauf

- Eintritt in die Kampffläche (Nakae nur mit Geste)
- Verbeugung zu Gegner obligatorisch, zu Shushin höflich
- Auch Gruß durch Shushin nicht obligatorisch, aber höflich
- Beginn Kampf mit Shobu Hajime (Shushin bleibt stehen)
- Unterbrechung durch Yame (Wertung anzeigen oder schneidende Bewegung)
- Zurück an die Startlinie mit Moto no ichi (Kämpfer müssen ruhig hinter der Linie stehen)
- Erneuter Start des Kampfes mit Tsutzukete hajime
- Wertung: Aka/shiro – jodan/chudan – tsukui/keri/uchi – Wazaari/Ippon
- Verlautbarung Gewinner: Aka/shiro no kachi
- Verbeugung der Wettkämpfer beim Verlassen der Kampffläche obligatorisch (ansonsten bleibt Shushin stehen, Wettkämpfer wird/werden zurück geholt)

Kumite – Unterbrechung des Kampfes mit „Yame!“

- Verlassen der Kampffläche (Jogai)
- Karategi oder Schutzausrüstung müssen in Ordnung gebracht werden
- Regelverstoß wurde begangen
- Verletzung
- Einsprüche (bis zur Klärung des Sachverhaltes bleibt der Kampf unterbrochen)
- Festhalten des Gegners ohne unmittelbar folgende Technik
- Beide Kämpfer liegen am Boden und ein Gerangel entsteht
- **Zwei oder mehr Fukushin signalisieren Wertung oder Verwarnung/Strafe für denselben Kämpfer**

Kumite Team – Übungen zur Ermittlung des Siegers



AKA	SHIRO
2 Waza-ari	0 Waza-ari
Hansoku	1 Waza-ari
No points	No points
1 Waza-ari	0 Waza-ari
1 Waza-ari	2 Waza-ari

Victory AKA

Victory SHIRO

Draw

Victory AKA

Victory SHIRO

- ✓ Aka 2 Siege, Shiro 2 Siege
 - ✓ Betrachtung der erzielten Ippon und Strafen
 - ✓ Aka hat den 2. Kampf mit Hansoku verloren, Hansoku wiegt sogar schwerer als Ippon
- ➔ daher Sieg für Shiro

Kumite Team – Übungen zur Ermittlung des Siegers



AKA	SHIRO
2 Waza-ari	0 Waza-ari
1 Waza-ari	2 Waza-ari
No points	No points
1 Waza-ari	0 Waza-ari
1 Waza-ari	2 Waza-ari

Victory AKA

Victory SHIRO

Draw

Victory AKA

Victory SHIRO

- ✓ Aka 2 Siege, Shiro 2 Siege
- ✓ Keine Ippon
- ✓ Anzahl der Waza-ari der gewonnenen Kämpfe:
Aka 3 Waza-ari
Shiro 4 Waza-ari
➔ daher Sieg für Shiro

Kata



- Kata Teams auch mit vereinsfremden Personen, sofern die Wettkämpfer regelmäßig auch in diesem Verein trainieren. Solche Wettkampfgemeinschaften sind vom Medaillenspiegel ausgenommen.
- Modusänderungen werden vom Kampfrichtergremium besprochen und vorab offiziell bekanntgegeben.
- Halbfinale und Finale mit unveränderter Kampfrichterszusammensetzung
- Startpfeiff durch Shushin bei Kohaku
- Kein Startpfeiff im Halbfinale/Finale bei Tokui Kata

Kata - Entscheidungskriterien

- Kata ist keine theatralische Darbietung, muss in kämpferischer Hinsicht realistisch sein
- Gutes Timing, Rhythmus, Schnelligkeit, Gleichgewicht und Kime
- Korrekte und angemessene Atemtechnik zur Unterstützung des Kime
- Präzise Stellungen mit idealer Spannung in den Beinen (Füße auf dem Boden)
- Angemessene Spannung im Unterbauch (Hara) und in den Hüften ohne Auf und Ab während der Bewegung
- Korrekte Techniken mit SKIF-Ausführung
- Im Teambewerb ist ein entscheidendes Bewertungskriterium Synchronität ohne äußere Zeichen (Starkommando, übertriebenes Hikite oder Atmung)
- In der Kampffläche nur „Kiai“ und die Kata ❓

- Disqualifikation:
 - ✓ Jubelposen/Siegestänze
 - ✓ Stoppen der Kata vor dem Ende
 - ✓ Ausführen einer anderen Kata als der angesagten
 - ✓ Wettkämpfer verliert den eigenen Gürtel vor Hantei (Punkteabzug Verlust roter Gürtel)
- Beide Athleten bleiben im Kohaku-System stehen/zeigen falsche Kata → Wiederholung
- Team Kata: Beginn mit Blickrichtung zum Shushin, Teamaufstellung Dreieck
- Hikiwake ist nicht erlaubt
- Startreihenfolge der Finalisten entspricht der Reihung auf der ursprünglichen Teilnehmerliste → ?
 - in AT: weniger als 8 Wettkämpfer pro Kategorie (zumindest in der Oberstufe)
 - 2 unterschiedliche Kata. In 2. Runde Start in umgekehrter Reihenfolge.
- Fehler in der Kata werden mittels Flaggen signalisiert (ggf. Fukushin shugo)

Kata – durchschnittliche Punkteabzüge (ggf. nach Besprechung)

Durchschnittlich 0,1 %-Punkte Abzug

- Keine Verbeugung am Anfang/Ende der Kata
- Falsche Fußbewegung am Anfang/Ende der Kata
- Heraustreten aus der Wettkampffläche im Einzel (Wird im Einzelbewerb die vorgegebene 8 x 8 m-Kampffläche verlassen, führt dies zu Punkteabzug. Der Wettkämpfer darf den Startpunkt auf der Mittellinie nach vorne oder hinten verlegen, aber nicht seitlich)
- Abweichen von der tolerablen Abweichung (etwa eine Schulterbreite) vom Startpunkt
- Kein oder übertriebener Kiai, Kiai an der falschen Stelle
- Übertriebenes Atmen oder Hiki te
- Extrem ausladende, theatralische Bewegungen
- Überzogener Rhythmuswechsel
- kurzes Zögern
- Manji uke/Kakiwake uke/Juji uke nicht SKI-konform (- 0,1 % pro fehlerhafter Technik)
- Bei Teamkata pro deutlich asynchrone Bewegung

Kata – durchschnittliche Punkteabzüge (ggf. nach Besprechung)

Durchschnittlich > 0,1 %-Punkte Abzug

- Deutliche Unterbrechung (- 0,2)
- Leichter Gleichgewichtsverlust (- 0,1 bis - 0,3)
- Deutlicher Gleichgewichtsverlust (- 0,2 bis - 0,4)
- Totaler Verlust des Gleichgewichts (- 0,3 bis - 0,5)
- Fehler, aber sofort korrigiert (- 0,2)

Kata – mögliche Zusatzpunkte

- Nidan geri bei Kanku Dai
- Sprung bei Unsu
- Drehung Koshi gamae bei Gangaku
- **Man ist sehr schnell in der Vergabe von Minuspunkte bei Fehlern, aber sehr zurückhaltend bei der Vergabe von Pluspunkten**

- Punkterange wird vorab bekannt gegeben (z.B.: 7,0 - 8,0, Mitte 7,5)
- Ggf. kurze Abstimmung nach dem ersten Starter, wie die Kata in der jeweiligen Kategorie einzuordnen ist (aber keine genauen Punkte vorgeben) → intl. nicht üblich!
- Das Vorlesen der Wertungen beginnt beim Shushin und geht im Uhrzeigersinn
- Von den Wertungen werden die höchste und die niedrigste Wertung gestrichen
- Bei Unentschieden nach Addition der verbleibenden Wertungen:
 - ✓ Betrachtung der niedrigsten nicht gestrichenen Wertung
 - ✓ Betrachtung der höchsten nicht gestrichenen Wertung
 - ✓ Nur, wenn dann immer noch Unentschieden → andere Kata (zumindest in den A-Kategorien) als in derselben Runde gezeigt (bspw. darf die Halbfinalkata im Stechen im Finale noch einmal gezeigt werden)

Kata – Übungen zur Ermittlung des Siegers



$3 \times 7 = 21$

Aka	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	22,5	Shiro
Shiro	7,5	7,6	7,5	7,5	7,6	7,5	22,6	
Aka	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	22,5	Hikiwake
Shiro	7,6	7,5	7,5	7,5	7,4	7,5	22,5	
Aka	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	7,5	22,5	Aka
Shiro	7,3	7,7	7,4	7,5	7,5	7,6	22,5	



Niedrigste der 3 nicht gestrichenen Wertungen



Höchste der 3 nicht gestrichenen Wertungen

Für Interessierte: Kampfrichterlizenzen auf europäischer Ebene, die weltweit Gültigkeit haben



C = Fukushin
B = Shushin
A = Koto cho